

Fertigkeiten Überarbeitung 2.2.0

Name
Ablenkung
Abrichten
Akrobatik
Alchemie
Aufmerksamkeit
Arzt
Bande Abwerfen
Beeindrucken
Bestechung
Beweisanalyse
Boote Steuern
Dauerhafte Kunst
Einschüchtern
Entwaffnen
Erster Eindruck
Empathie
Etikette
Fälschen
Fallen Entdecken
Fallen Entschärfen
Fallen legen
Festnageln
Fischen
Fliegen
Flinke Hand
Flirten
Forschen

Fremdsprache
Gassenwissen
Geistesgegenwart
Gleiten
Handeln
Handwerker
Hieb Ausweichen
Jagen
Kampfgebrüll
Kampfsinn
Klettern
Kochen
Konversation
Konzentration
Kunstreiterei
Kutsche Fahren
Lesen und Schreiben
Lippenlesen
Luftschiffahren
Manövrieren
Nahkampfwaffen
Navigation
Parade
Predigt der Apokalypse
Projektilwaffen
Reiten
Schätzen
Schauspielerei
Schleichen
Schlösser Öffnen

Schwimmen
Schwungvoller Angriff
Selbstbeherrschung
Sprint
Spurenlesen
Standhaftigkeit
Stimme imitieren
Sturmangriff
Struktur Stärken
Taktik
Taschendiebstahl
Tierbeherrschung
Tierfreundschaft
Überleben
Überraschungsangriff
Überreden
Unschuldiges Treiben
Verkleiden
Verstecken
Waffen Entdecken
Waffenloser Kampf
Waffen Verbergen
Weitsprung
Windtanz
Wurfwaffen
Zechen
Zweitwaffe

Fertigkeiten im Einzelnen:

Ablenkung

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: 1

Das Talent Ablenkung ermöglicht einem Charakter, seine charmante Art und einen Hauch von Magie zu benutzen, um einen Gegner abzulenken. Die Zielperson muss verstehen können, was der Charakter sagt, damit das Talent funktioniert. Ablenkung kann auch im Kampf eingesetzt werden. Der Charakter legt eine Probe in Ablenkung gegen die Soziale Widerstandskraft der Zielperson ab. Wenn er die Probe besteht, verdrödeln Zielperson und Charakter die Zeit mit müßigem Geschwätz. Die Ablenkung dauert eine Anzahl von Runden gleich dem Rang des Charakters in diesem Talent. In dieser Zeitspanne ist die Zielperson abgelenkt und wird bei *allen Proben mit einem Stufenmodifikator von -1 belegt und die Wahrnehmung um 1 je Erfolgsgrad. Außerdem werden alle Kampfwerte (Widerstandswerte) um 1 verringert.* Der Charakter, der die Ablenkung einsetzt, kann es jederzeit beenden, aber damit beendet er auch die Wirkung. Das Talent kann gegen Zielpersonen eingesetzt werden, die angegriffen werden, aber ein erfolgreicher Angriff, neutralisiert die Wirkung dieses Talents und macht den Charakter für die nächsten 24 Stunden immun dagegen.

Abrichten

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Abrichten ermöglicht einem Charakter, Tiere darauf zu dressieren, simplen Befehlen wie: „Such andere Wesen“ – „Beschnuppere den Stein“ und „Lauf nach Hause“ sowie den üblichen „Sitz“ – „Bei Fuß“ – „Hol“ und „Fass“ zu gehorchen. Jeder Befehl erfordert einen eigenen erfolgreichen Einsatz des Talents. *Jeder Einsatz dauert eine Woche, in welcher der Charakter das Tier gut behandeln muss. Der Charakter legt eine Probe entweder gegen die Soziale oder Magische Widerstandskraft des*

Tieres ab, je nachdem, welcher Wert höher ist. Eine erfolgreiche Probe bedeutet, das Tier versteht den Befehl und gehorcht ihm, aber nur, wenn er von diesem Charakter gegeben wird. Das Tier gehorcht dem Befehl nicht, wenn er von einem anderen Charakter gegeben wird. Außerdem kann der Char das Tier so dressieren das es für *Jeden Rang in abrichten eine Fertigkeit um 1 Steigern darf, dieses dauert pro Einsatz 1 Monat Training.*

Akrobatik

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: nein

Überanstrengung: Nein

Die Probe in Akrobatik wird gegen den höchsten Körperliche Widerstandskraftwert eines Gegeners abgelegt, der in dieser Kampfrunde angreifen kann. Bei einer erfolgreichen Akrobatikprobe steigt die Körperliche Widerstandskraft des Charakters um seinen Rang in Akrobatik. Ein Misserfolg führt zu einem Niederschlag, mit den damit verbundenen Mali
Außerdem wird sie für alle möglichen Akrobatischen Handlungen benutzt. Dabei würfelt er Spieler sowohl die eigentliche Aktion als auch Akrobatik. Um so höher der Akrobatik Wurf umso eleganter die Aktion, allerdings für ein Ergebnis von unter 5 zum Fehlschlag der eigentlichen Aktion.

Alchemie:

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Andauernd

Überanstrengung: Nein

Der Alchemist ist in der Lage Tränke und andere Heilhilfen herzustellen. Außerdem kann er die Qualität von Alchemistischen Erzeugnissen beurteilen und Reagenzien sammeln. Näheres zu dem Talent im Alchemiebuch. Je Rang kann sich der Alchemist 3 Rezepte merken.

Aufmerksamkeit

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: nein

Überanstrengung: Nein

Dem Charakter entgeht weniger als anderen und er kann seine Sinnes-Wahrnehmungsproben mit dieser Fertigkeit würfeln, anstelle von nur Wahrnehmung. Außerdem dient es dazu, alle möglichen Arten von Tarnung zu kontern oder Dinge zu suchen usw.

Arzt

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Andauernd

Überanstrengung: Nein

Die Fertigkeit Arzt hilft einem Charakter sich selber oder andere Namensgeber (oder evt. auch generell Lebewesen) zu heilen. Hierfür wird eine Probe in der Fertigkeit Arzt gegen die unten stehenden Mindestwürfe abgelegt. Wenn die Probe erfolgreich ist, hat der behandelte Charakter einen Bonus in Höhe des Ranges der Fertigkeit Arzt bei seiner nächsten Erholungsprobe

Leiden: Mindestwurf:

Kleine Verletzung (ohne Wunde)	3
Wunden	5
Blutende Wunde	7
Dumpfkopf/Grippe	7
Leichte Vergiftung	7
Schwere Vergiftung	11
Schwarzer Tod	15
Dschungelfiber	9
Wundbrand	7
Dämonenwahn	17
Glänzende Besessenheit	11
Farblose Verderbnis	15

Bande abwerfen

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Andauernd

Überanstrengung: Nein

Das Talent Bande abwerfen erlaubt dem Charakter, aus festen an Händen oder Füßen zu entkommen, indem er sich nach und nach dehnt und seine außergewöhnlich Beweglichkeit einsetzt um seiner Hand- oder Fußgelenke aus Öffnung zuwenden die dafür normalerweise zu klein werden um dieses Talents einzusetzen macht der Charakter einer Probe auf Bande abwerfen mit einem Mindestwurf je nach Art der Feststellung:
Zwirn oder Kordel

erfordern ein Mindestwurf von 5
 Von einem unerfahrenen
 Kerkermeister geknotet Seil einen
 von 7
 erfahrenen Kerkermeister 9
 Stahlfesseln
 11
 Magische
 13

Weil es immer leicht ist aus
 Handfesseln zu entkommen als aus
 Fußfesseln steigt für Letztere der
 Mindestwurf jeweils um weitere 2
 und um 4 wenn alle Gliedmaßen
 gefesselt sind.

Dieser Mindestwurf geht davon aus
 dass der Charakter versucht seine
 Fesseln zu sprengen, in der ersten
 Stunde gelingt. Für jede weitere
 Stunde, die der Charakter an den
 Fessel arbeitet, steigt die Stufe in
 Bande abwerfen um 1.

Beeindrucken

Stufe: Rang + Charisma

Aktion: Nein

Überanstrengung: 1

Ein Charakter kann das Talent
 beeindruckender angriff dazu
 einsetzen, Zuschauer mit der
 Zurschaustellung seiner
 Treffsicherheit zu beeindrucken. Der
 Charakter kündigt seinen Angriff laut
 an, indem er sein Ziel und die
 ungefähre Stelle bekannt gibt, die er
 zu treffen beabsichtigt. Er legt einen
 normalen Angriffsprobe mit dem
 passenden Talent/Fertigkeit ab
 (Projektile Waffen, Waffenlos,
 Nahkampfwaffen, Wurfaffen
 usw...). mit einem passenden MW ab
 (z.B. KW des Ziels). Dabei erhält der
 Angriff einen Malus von -3 für
 Bestimmtes Ziel treffen. Bei einer
 erfolgreichen Probe trifft er die
 angekündigte Stelle. Gegner, die
 diesen Könnensbeweis beobachten,
 sind entsprechend beeindruckt und
 der Spieler legt eine Probe mit
 Beeindrucken gegen die SWSK der
 Ziele ab. *Eine erfolgreiche Probe
 erhöht die SWSK des Charakters um
 den Erfolgsgrad.*

*Die Fertigkeit muss auf eine
 Angriffsart festgelegt werden:
 Waffenlos, Nahkampfwaffen,
 Projektilwaffen oder Wurfaffen.*

Bestechung

Stufe: Rang + Charisma

Aktion: Nein

Überanstrengung: nein

Die Fertigkeit Bestechung ermöglicht
 dem Charakter eine Gefälligkeit
 gegen Geld zu erlangen. Das
 notwendige Geld hängt stark von
 der Größe der Gefälligkeit ab. Um
 einen anderen Namensgeber zu
 bestechen legt der Charakter eine
 Probe in Bestechung ab und
 vergleicht das Ergebnis mit der
 Sozialen Widerstandskraft des Zieles.
 Erzielt der Charakter bei der Probe
 einen Erfolg, so erweist der
 Bestochene dem Charakter den
 besagten Gefallen. Wenn der
 Charakter mehr Geld als notwendig
 geben möchte, so kann dies einen
 positiven Einfluss auf das Ergebnis
 haben.

Im Thema Gefälligkeiten auf Seite
 253 sind weitere Angaben zu
 Gefälligkeiten gemacht. Hierbei
 werden neben Bestechung auch
 Möglichkeiten wie Schmeicheleien,
 Diskussionen oder anderes genannt,
 mit denen man einen anderen
 Namensgeber von einem Tun oder
 Lassen überzeugen kann.

Beweisanalyse

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: 1

Ein Charakter wendet das Talent
 Beweisanalyse an, um Beweise zu
 untersuchen. Diese Untersuchung
 besteht zu gleichen Teilen aus
 Beobachtung, Logik und
 Vorausahnung. Ein Charakter könnte
 zum Beispiel ein Bett untersuchen
 und feststellen, dass sein Benutzer
 nicht gut geschlafen hat, oder er
 könnte eine Waffe als Mordwaffe
 identifizieren. Als Faustregel lässt
 sich festhalten, dass mit diesem
 Talent nur Fragen der Art, was mit
 einem Gegenstand oder Ort
 geschehen ist, beantwortet werden
 können. Der Charakter legt eine
 Talentprobe gegen die Magische
 Widerstandskraft derjenigen Person
 ab, die für den Beweis
 verantwortlich ist. Im obigen Beispiel
 würde er die Talentprobe gegen die
 Magische Widerstandskraft der
 Person ablegen, die in dem Bett
 geschlafen hat. *Wenn die Aktivität*

*vor mehr als 1 Stunden
 stattgefunden hat, wird der
 Mindestwurf je Stunde um 1 erhöht.
 Außerdem stehen dem Charakter
 Rang Fragen zu um das
 Tatgeschehen zu beurteilen.
 Das Talent hilft nicht bei der
 Beantwortung der Fragen „wer?“
 und „warum?“.*

Blocken

Stufe: Rang + Stärke

Aktion: Nein

Überanstrengung: 2

Die Fertigkeit Blocken erlaubt einem
 Charakter einen Angriff durch kraft
 mit dem Schild zu blocken. Der
 Charakter legt eine Probe in Blocken
 gegen das Ergebnis der
 Angriffsprobe eines einzelnen
 Gegners ab. Wenn das Blockergebnis
 höher ist als das Ergebnis der
 Angriffsprobe, wehrt der
 angegriffene Charakter den Hieb ab.
*Der Angriff des Gegners gilt aber
 automatisch als „Angriff zum Schild
 zerschmettern“* Der Charakter muss
 eine Schild führen. Das Talent kann
 nicht zusammen mit Hieb
 Ausweichen oder Parade gegen den
 gleichen Angriff eingesetzt werden

Boote Steuern

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Boote Steuern steht für
 die Kunst, Flußschiffe zu lenken.
 Dieses Talent erlaubt den Charakter
 die Funktionsweise des Flussschiffs
 zu verstehen und das Schiff zu
 Steuern. Der Mindestwurf der Probe
 wird zum durchgeführten des
 Manöver bestimmt zum Anlegen
 eines Schiffes beträgt er 5, für
 Manöver im Kampf liegt er zwischen
 5 und 15 (Schiffskampfregeln und
 entsprechenden Mindest Würfel im
 Schiffskampf Kapitel S.120-121 im
 Kompendium). Auch kann er die
 Geschwindigkeit des Fahrzeugs
 erhöhen, wenn über einen
 Feuerantrieb verfügt, dazu muss er
 Boote Steuern allerdings mindestens
 mit Rang 5 beherrschen. Dabei ist
 der Mindestwurf für die Anwendung
 des Talents Boote Steuern die
 Geschwindigkeit des Fahrzeugs und
 jeder Erfolgsgrad erhöht die

Geschwindigkeit für Rang Runden um 1.

Da Steuern der Flussschifferschein zum Teil eine Wissenschaft zum Teil Magie zu sein Fluss Schiffe Schiffsbesatzung stellen zwar gelegentlich Arbeiter ohne Boote Steuern ein doch diese Teil der Mannschaft rfallen meist alle unangenehm Aufgaben zu. Die Fertigkeit muss auf eine Art von Flußschiffen Festgelegt werden: Schlachtschiff/ Kriegsschiff, Galeere, Frachter, T'skrang flussschiffe, Hochseeschiffe, Segelschiff, Ruderboot/ Kanu/ Floss

Dauerhafte Kunst

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: andauernd

Überanstrengung: Nein

ein Charakter kann dauerhafte Kunst auf dich selbst und auf andere anwenden er muss mindestens 36 h nicht unbedingt am Stück, an dem Werkstück arbeiten, in dieser Zeit dürfen weder der erschaffener noch sein Ziel sich anderen anstrengenden und ablenken den Tätigkeiten unterziehen. Zu Beginn der 36 h macht der erschaffe eine Probe auf dauerhafte Kunst gegen die magische Widerstandskraft des Ziels, das viel kann für diesen Vorgang die Widerstandskraft nicht bewusst senken. Gelingt die Proben nicht, findet der Kraft der keine passende Stelle, an der er das künstlerische Muster anbringen kann nach einem Fehlversuch kann es der Charakter eine Woche lang nicht erneut versuchen. Gelingt die Probe beginnt der Prozess und das fehlenden zwei Punkte dauerhaften Schaden. Die mit dauerhafte Kunst verzierte Personen kann das Entsprechendeattribut eine Runde lang um eine Stufe erhöhen jedes Mal wenn der Träger das Attribut anhebt, nimmt er ein. Überanstrengung Schaden. Beachten sie dass das magische Symbole unmittelbar nach Fertigstellung Genfer sie stundenlang nicht benutzt werden kann. Ein Charakter der gezwungen wird, dauerhafte Kunst auf einen Feind anzuwenden, oder der es freiwillig auf jemand anderen,

denen gerollt, kann eine Abbildung abbilden, die das Tippsobjekt negativ beeinflusst, es erhält einen Malus von einer Stufe für das Attribut. Es folgen einige Beispiele häufiger Assoziationen:

Boni:

Geschicklichkeit: Affe, Jaguar, Schwert, Pfeil

Stärker: Bär, fährt, Axt

Zähigkeit: Weber, Tundrabestie, Schild, Helm

Wahrnehmung: Adler, Leopard, Fernglas, Auge, Ohr

Willenskraft: Katze, Elefant, Kristalle, Zauberbücher

Charisma: Tiger, Pfau, Fingerringe, Krone

Abzüge:

Geschicklichkeit: Schildkröte, Obsidian

Stärke: Reiher, Kinder

Zähigkeit: Maus, Strohalm

Wahrnehmung: Rhinoceros, alter Namensgeber

Willenskraft: Rund, alkoholische Getränke

Charisma: Schlange, kranke Person

Einschüchtern

Stufe: Rang + Charisma

Aktion: Nein

Überanstrengung: -

Der Charakter kann einen Feind einschüchtern. Dazu muss der Charakter eine Probe gegen die Soziale Widerstandskraft der Zielperson ablegen, bei Erfolg wird die Person keine Aktionen gegen den Charakter unternehmen, bis ihr eine Probe mit Wille oder Vergleichbares gegen das Probe Ergebnis gelingt oder der Charakter den eingeschüchtern angreift. Die Fertigkeit hält maximal Rang Runden und kann mit einem +1 Aufschlag je Person gegen die Höchste SWSK der Gruppe auch gegen mehrere Angewandt werden.

Entwaffnen

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: 1

Dieses Talent macht sich eine Kombination aus der Gewandtheit

im Umgang mit dem Schwert und instinktiver Levitationsmagie zunutze und hilft einem Charakter dabei, seinem Gegner die Waffe aus der Hand zu schlagen. Nach der Erklärung, dass er das Talent Entwaffnen einsetzt, legt der Charakter eine Angriffsprobe unter Benutzung seiner Entwaffnenstufe ab. Wenn er die Probe besteht, fliegt die Waffe des Gegners in die Richtung davon, die sich der entwaffnende Charakter aussucht. *Die Flugweite der Waffe in Ellen wird mit einem Schadenswurf ermittelt.* Das Talent hat keinen Einfluss auf körpereigene Waffen wie Krallenhand.

Die Fertigkeit wird für auf eine Waffenart des Benutzers festgelegt: Einhandschwerter
Zweihandschwerter
Einhandäxte/Hämmer
Zweihandäxte/ hämmer
Speere
Flegel/Morgensterne
Keulen
Stäbe
Messer/Dolche
Stangenwaffen

Erster Eindruck

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: 2

Das Talent Erster Eindruck hilft einem Charakter dabei, bei Personen, die er gerade kennengelernt hat, einen positiven Eindruck zu erwecken. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen die Soziale Widerstandskraft der Zielperson ab. *Durch eine bestandene Probe gewinnt der Charakter einen Bonus von +1 je Erfolgsgrad auf alle Charismaprobe.* Die Wirkung des Talents hält für eine Anzahl von Tagen gleich der Differenz zwischen dem Ergebnis der Probe und der Sozialen Widerstandskraft der Zielperson an. Das Talent darf gegen ein und dieselbe Zielperson nur einmal eingesetzt werden.

Etikette

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: nein

Die Fertigkeit Etikette hilft Charakteren sich in ungewohnten Situationen korrekt zu verhalten, sodass sie nicht negativ oder eventuell sogar positiv auffallen. Hierfür muss eine Probe gegen einen Mindestwurf von einer fünf abgelegt werden. Zusätzlich modifizieren folgende Gegebenheiten den Mindestwurf. Diese Gegebenheiten wirken kumulativ.

Modifikator: Situation:

- +2 Gegenüber ist sozial höhergestellt als der Charakter
- +3 Gegenüber gehört einer anderen Rasse oder Kultur an als der Charakter
- +4 Umgebung ist völlig fremdartig

Für ein Bankett eines theranischen Adligen einer anderen Rasse in der Stadt Thera würde beispielsweise folgender Mindestwurf herrschen: 5 (Grundmindestwurf) + 2 (Höhergestellt) + 3 (andere Rasse) + 4 (in absolut fremder Umgebung) = 14.

Der Erfolgsgrad der Probe beeinflusst die Reaktion der Beobachter. Bei einem durchschnittlichen Erfolg erkennt ein Beobachter, dass der Charakter mindestens ansatzweise zu korrektem Verhalten fähig ist und sich darum bemüht. Bei einem guten Erfolg erkennt der Beobachter die korrekte Verhaltensweise des Charakters problemlos an. Bei einem hervorragenden oder außergewöhnlichem Erfolg ist der Beobachter begeistert, was die Einstellung um +1 bis auf maximal Freundlich verbessert. Siehe für Einstellung von Namensgebern untereinander unter Spielleitercharaktere auf Seite 249f

Fälschen

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: andauernd

Überanstrengung: 1

Die Fertigkeit Fälschen ermöglicht dem Charakter ein gefälschtes Dokument, Schriftstück, etc. herzustellen bzw. von einem Fälscher gegen eine entsprechende Zahlung zu erhalten. Das Ergebnis

der Fälschenprobe ist der spätere Mindestwurf für jede Wahrnehmungsprobe, mit der versucht wird, die Fälschung zu durchschauen. Der Spielleiter entscheidet über evtl. weitere Fertigkeiten auf die Probenabgelegt werden müssen (die Fälschen Probe kann nicht besser sein als die fertigkeitprobe), die Dauer und Hilfsmaterialien.

Fallen Entschärfen

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: 1

Charaktere mit dem Talent Fallen Entschärfen verlassen sich auf Gespür und Geschicklichkeit um Fallen unbrauchbar zu machen. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen den Mindestwurf der Falle ab (der vom Spielleiter bei Erschaffung der Falle festgelegt wird). Bei einer bestandenen Probe wird der Auslöser der Falle unbrauchbar, so dass sie nicht mehr zuschnappen. Magische Fallen können nur mit dem Talent entschärft werden.

Fallen legen

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Andauernd

Überanstrengung: 1

Mit diesem Talent kann der Charakter Fallen jeglicher Größe und jeglicher Art legen, ausgenommen sind hier natürlich Magische Fallen.

Die Falle hat folgende Werte:

Entdeckungsmindestwurf: Rang +3

Entschärfungsmindestwurf: Würfelergebnis der Probe

Initiative: Rang mal 2

Schaden: Rang + 5

Falschheit erkennen

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja

Überanstrengung: 1

Die Fertigkeit Falschheit Erkennen ist eine Empatische Form von Wahrnehmung, durch die ein Charakter Übertreibungen, Halbwahrheiten oder glatte Lügen erkennen kann. Er legt dazu eine Probe auf Falschheit Erkennen gegen die Soziale Widerstandskraft des Zielcharakters oder dem Ergebnis

einer Probe eines entsprechenden Fertigkeit ab. Bei einem Erfolg erkennt er, dass der Zielcharakter in gewissem Maße lügt. Bei einem guten oder besseren Erfolg weiß der Charakter, was für eine Art von Lüge. *Die Fertigkeit kann keine Talente, Halbmagie, Dämonen Fertigkeiten usw., durchschauen.*

Außerdem ist es mit einer Probe gegen die SWSK des Zieles möglich deren Gefühlslage einzuschätzen. Der erfolgsgrad gibt dabei Hinweise über die Menge der Informationen.

Festnageln

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Festnageln erlaubt einem Charakter, einen Gegner in die Ecke zu drängen, indem er mit einer Nahkampfwaffe in schneller Folge wirbelnde Angriffe durchführt und so den Gegner in seiner Bewegungsfähigkeit einschränkt. Der Charakter macht eine Probe auf Festnageln gegen die Körperliche Widerstandskraft des Ziels. Will er das Talent gegen mehr als einen Gegner anwenden, muss er die Probe gegen die höchste Körperliche Widerstandskraft unter den Mitgliedern der Zielgruppe ablegen, erhöht um jeweils +1 für jeden zusätzlichen Verteidiger. Ein Erfolg bedeutet, dass der Charakter das Ziel festnagelt und so verhindert, dass es vor ihm fliehen kann. *Ein festgenageltes Ziel kann nur den festnagelnden Charakter angreifen und hat einen Abzug auf alle Proben von 1 je Erfolgsgrad.* Auswirkungen des Festnagelns halten nur 1 Runde lang, wenn dies früher geschieht, bis der festnagelnde Charakter das nächste Mal handelt oder dem Ziel eine *Wille gegen dem Rang von Festnageln mit einem guten* Erfolg gelingt. Ein Angriff zum Festnageln erzeugt keinen Schaden.

Die Fertigkeit wird für auf eine Waffenart des Benutzers festgelegt: Einhandschwerter
Zweihandschwerter
Einhandäxte/Hämmer
Zweihandäxte/ hämmer
Speere
Flegel/Morgensterne
Keulen

Stäbe
Messer/Dolche
Stangenwaffen

Fischen

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: andauernd

Überanstrengung: Nein

Charakter setzten die Fertigkeit zwischen ein um in Seen, Flüssen und Meeren Nahrung zu finden der Charakter liegt eine Probe zwischen 3 und 10+ ab(wird vom Spielleiter festgelegt, siehe Spielleiter in Earthdawn, Seite 263). Jeder Einsatz der Fertigkeit dauert 1 h von Erfolgsrateprobe hängt die Menge der gefangenen Fische ab, und zwar gemessen in der Nahrungs Menge, die eine Person pro Tag benötigt:

durchschnittlich 1 Tag
gut 2 Tage
hervorragend 5Tage
außergewöhnlich 10 Tage

Fliegen

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Nein

Überanstrengung: s.u.

Hiermit kann ein eigenständig flugfähiger Charakter seine Manövrierfähigkeit Fähigkeiten beim fliegen erhöhen, er muss je nach Situation eine Fliegensprobe mit ein Mindestwurf aus der nachfolgenden Tabelle bestehen. Der Meister kann die MW dabei weiter anpassen.

Schwacher Wind	5
Normaler Wind	9
Starker Wind	11
Sehr starker Wind	14
Sturmböen	21
Gewagter Stunt	+3
Riskanter Stunt	+6
Unmöglicher Stunt	+10

Außerdem kann ein Ding klingt in Fliegen zur Fähigkeit addieren um festzustellen ob Überanstrengungsschaden erleidet oder nicht.

Die Fertigkeit Fliegen senkt auch Fall schaden. Wenn ein Charakter fällt, kann er seine Fertigkeitsstufe von der Schadstufe abziehen, die für den Fallschadensprobe verwendet wird.

Flinke Hand

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: 2

Das Talent Flinke Hand ermöglicht einem Charakter, unbemerkt Gegenstände von einem Ort zu einem anderen zu bewegen oder mit einem anderen auszutauschen. Gegenstände und/oder Zielperson(en) dürfen höchstens zwei Schritte vom Charakter entfernt sein, der das Talent einsetzt. Die Gegenstände dürfen maximal 6 Zoll lang sein. Bei seiner Talentprobe addiert der Charakter die Anzahl der ausgetauschten oder bewegten Gegenstände zum höchsten Magischen Widerstandskraftwert seiner potentiellen Beobachter, plus der Anzahl der Beobachter. *Er benötigt einen guten Erfolg damit das austauschen gelingt.* Allerdings kann ihn auch eine Probe auf Wahrnehmung mit einem höheren Ergebnis als sein Wurf auffliegen lassen.

Diese Fertigkeit kann auch eingesetzt werden um Falsch zu spielen, der Wurf und die ÜB zählen je Abend.

Flirten

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: andauernd

Überanstrengung: Nein

Als eine Form der Interaktion mit Mitgliedern des vom Charakter bevorzugten Geschlechts vereint die Fertigkeit Flirten elemente der Schmeichelei, intensive Aufmerksamkeit und cleverer Wortspiele, um eine andere Person positiv zu beeindrucken. Beim Flirten liegt die Betonung auf Unterhaltung mit romantischen Unterton. Ein Charakter der die Fertigkeit Flirten einsetzt liegt eine Probe Flirten gegen die soziale Widerstandskraft der Zielperson ab. Ein durchschnittlicher Erfolg weckt die Neugier der Zielperson. Sie verbringen Zeit mit dem Charakter versucht mehr über ihnen in erfahrung zu bringen. Beim guten Erfolg ist die Person gefesselt. Sie verbringen praktisch jede freie Minute mit dem Charakter und ignoriert mehr oder wenige alle anderen Personen ihre Umgebung. Ein hervorragender Erfolg hinterlässt einen bleibenden Eindruck bei der

Zielperson. Sie legt alle bisher beschriebenen Symptome an den Tag und treibt die Beziehung energisch in den Bestreben voran, sie zum späteren Zeitpunkt noch zu vertiefen beim außergewöhnlichen Erfolg verliebt sich die Zielperson. Es hat sie schlimm erwischt: in der Woche nach der Probe Flirten kann die Zielperson nicht genug von dem Charakter bekommen. Sie hält ihn für den größten. Dieses lässt nach, wenn die Woche zu Ende ist, aber nach einer weiteren erfolgreichen Probe kommt alles noch einmal von vorn beginnen.

Forschen

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: andauernd

Überanstrengung: Nein

Die Fertigkeit Forschen ermöglicht einem Charakter Information durch Studium und Nachforschungen zu entdecken. Das schließt das durchforsten von Bibliotheken und die Prüfung von Gerüchten und Legenden mit einem Wenn ein charakter die Fertigkeit einsetzt legt er die Forschungsprobe gegen einen Mindestwurf, der folgenden Tabelle ab:

allgemeine Informationen 5
Detaillierte 7
komplexe 9
obskure 11
Vom erfolgsgrad der Forschungsprobe hängt es ab wie viel Information ein charakter bekommt bei einem guten Wurf erhält der Charakter oft detaillierte Information als ursprünglich wollte.

Fremdsprachen

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: nein

Überanstrengung: 3

Das Talent Fremdsprachen ermöglicht einem Charakter, eine Sprache auf magische Weise dauerhaft zu erlernen. Jeder Rang in diesem Talent erlaubt dem Charakter, eine neue Sprache zu lernen. Solange dem Charakter noch ein Rang zur Verfügung steht, kann er die neue Sprache erlernen. Sobald er einen Lehrer findet und etwa 2 Monate unterrichtet wird kann er eine neue Sprache ein Rang zuordnen, kann dieser aber nicht mehr dazu benutzen, eine neue

Sprache zu erlernen. Um sich eine Sprache anzueignen, muss der Charakter einem mindestens einminütigen Gespräch in dieser Sprache zuhören. Der Charakter legt eine Fremdsprachenprobe gegen die unten aufgelisteten Mindestwürfe ab. (Die Mindestwürfe beziehen sich auf die jeweiligen Standardversionen dieser Sprachen. Jede Sprache hat zahllose Variationen und Dialekte. Wenn ein Charakter versucht, eine bestimmte Variante zu erkennen, wird der Mindestwurf um 2 erhöht.)

Sprache	Schwierigkeit
Elfisch (Sperethiel)	6
Menschlich	6
Obsidian	7
Orkisch	6
Trollisch	6
T'Skrang	7
Windling	7
Zwergisch/ Barsaivisch	5
Theranisch	6
Arcania	6
Vasgothia	5
Marak	6
Kreana	6
Aznan	6
Indrisia	7
Kania	6

Ein Erfolg bei der Talentprobe bedeutet, der Charakter kann die Sprache sprechen und verstehen. Die Sprachen, die ein Charakter spricht, werden auf dem Charakterdatenblatt festgehalten. Wenn ein Charakter eine Fremdsprache spricht oder einem Gespräch darin zuhört, legt er eine Fremdsprachenprobe ab, um festzustellen, wie gut er sich unterhalten kann. Das Ergebnis legt den Verständigungsgrad fest. Simple Sätze und Ideen wie „Wo geht es zum Wachtmeister?“ erfordern nur ein Ergebnis von 2. Normale Unterhaltungen, die eigenartige Redewendungen oder Jargon enthalten, erfordern ein Resultat

von 6. Technisch orientierte Gespräche und andere in spezialisiertem Jargon geführte Unterhaltungen erfordern eine 10. Gespräche über philosophische Themen und abstrakte Ideen erfordern eine 13. Eine Fremdsprachenprobe ermöglicht dem Charakter, sich eine Anzahl von Minuten gleich seinem Rang in Fremdsprachen zu unterhalten.

Gassenwissen

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: 2

Mit Hilfe des Talents Gassenwissen kann sich ein Charakter instinktiv im Innenleben urbaner Umgebungen zurechtfinden, jedem Rang kann eine Stadt zugeordnet werden, allerdings muss sich der Charakter dafür mindestens 2 Monate in der Stadt aufhalten. Der Charakter legt eine Probe in Gassenwissen gegen den Komplexitätsgrad der Stadt ab (vgl. nachfolgende Tabelle). Bei einem guten oder besseren Erfolg hat der Charakter ein intuitives Verständnis für die jeweilige Stadt. Dieses Wissen kann alles betreffen vom Regierungsapparat über Art und Ort diverser Händler bis hin zu Methoden und Treffpunkte der örtlichen Unterwelt. Es steht dem Spielleiter frei, vom Charakter getrennte Proben für verschiedene Arten von Information zu verlangen oder Modifikatoren auf den Mindestwurf festzulegen, um unterschiedliche Städte vergleichbarer Größe darzustellen.

Größe	Schwierigkeit	Beispiel
Dorf	8	Hanto
Kleinstadt	10	Haven
Stadt	12	Märkteburg
Großstadt	13	Travar

Geistesgegenwart

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: 1 (2, siehe Text)

Das Talent Geistesgegenwart ermöglicht einem Charakter, schneller auf Fallen zu reagieren. Wenn ein Charakter mit diesem Talent unabsichtlich eine Falle auslöst, legt der Charakter eine Probe in Geistesgegenwart gegen die Initiative der Falle ab. *Die Fertigkeit kann ausschließlich gegen mechanische Fallen eingesetzt werden.* Wenn die Initiative des Charakters größer ist als die der Falle, kann er noch reagieren, bevor sie aktiv wird, und damit vielleicht der Falle ausweichen. Das Talent kann sowohl gegen magische als auch mechanische Fallen eingesetzt werden. Wenn der Charakter mitten im Kampf eine Falle auslöst, ermöglicht dieses Talent dem Charakter eine zusätzliche Initiativeprobe, um festzustellen, ob er der Falle ausweichen kann. Dieser Einsatz des Talents verursacht 1 zusätzlichen Überanstrengungspunkt.

Gleiten

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Andauernd

Überanstrengung: Nein

Die Fertigkeit gleiten erlaubt geflügelte T'skrang, mittels ihrer K'stulaa durch die Luft zu gleiten. Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss einen K'stulaami aus ausreichender Höhe abspringen können. Pro zehn Ellen Höhe kann einen Geflügeltag 20 Ellen weit gleiten. Zum Gleiten macht der Charakter eine Probe auf gleiten gegen mindestens 5, der Spielleiter kann noch aufgrund widriger Umstände weiter erschweren. Gelingt die Probe keine Charakter Proben Ergebnis mal zehn in Ellen weit gleiten vorausgesetzt die Absprunghöhe reicht aus. Misslingt die Probe fällt der Charakter zu Boden weil er den Wind nicht mit den Flügeln einfahren konnte. Die Fertigkeit gleiten senkt auch Fall schaden. Wenn ein Charakter fällt, kann er seine Gleitensstufe von der Schadstufe abziehen, die für den Fallschadensprobe verwendet wird.

Handeln

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Andauernd

Überanstrengung: Nein

Das Talent Feilschen ermöglicht einem Charakter, beim Kauf oder Verkauf von Waren über den Preis zu verhandeln. Der Charakter legt eine Feilschenprobe gegen die Soziale Widerstandskraft plus (falls vorhanden) den Talentrang in Feilschen des Verhandlungspartners ab. Der Erfolgsgrad bestimmt, in wie weit sich der Preis der verkauften Ware ändert.

Erfolgsgrad	Preisänderung
Schlechter Erfolg	20% zugunsten des Anderen
Misserfolg	10% zugunsten des Anderen
durchschnittlicher Erfolg	5% zugunsten des Charakters
guter Erfolg	10% zugunsten des Charakters
hervorragender Erfolg	20% zugunsten des Charakters
außergewöhnlicher Erfolg	30% zugunsten des Charakters

Die Fertigkeit muss auf eine der folgenden Warenarten festgelegt werden:

Ausrüstungen, Kleidungen, Rüstungen/Schilde, Waffen, Boote, Alchemistische Erzeugnisse, Dienstleistungen, Luftschiffe, Magische Utensilien/ Schriften, Tiere, Informationen, Hehlerwaren, Karren/ Wägen und Fadengegenstände.

Handwerker

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Andauernd

Überanstrengung: Nein

Charaktere setzen die

Handwerksfähigkeit einen um

alltägliche Gegenstände zu

reparieren oder herzustellen. Ein

Charakter legt eine

Handwerksprobe gegen den zur

Herstellung oder Reparatur des

Gegenstandes erforderlichen Mindestwurf ab, bei gewöhnlichen Gegenständen ist der Meist bei 6. Misslingt die Probe, aber der Charakter hat einen besseren als schlechten Erfolg erzielt, kann der Charakter es noch einmal versuchen. Das einzige was er hier bei verloren hat, ist Zeit. Ein schlechter Erfolg oder ein noch schlechtes Ergebnis bedeutet, dass der zu reperaturierende Gegenstand nun endgültig zerstört bzw. der Versuch ein Gegenstand herzustellen völlig misslungen ist. Eine Handwerksfähigkeit kann auch als Kunsthandwerk benutzt werden. Die Handwerksfähigkeiten Muss für jeden Beruf Einzel erlernt werden zum Beispiel:

Becker, Böttcher, Hufschmied, Schneider, Steinmetz, Tischler, Schuster, Instrumentenbauer, Mechanik usw.

Hieb Ausweichen

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Hieb Ausweichen ermöglicht einem Charakter, im Kampf gegen ihn gerichteten Angriffen von Nahkampfwaffen, Projektilwaffen, Wurfaffen oder waffenlos im letzten Augenblick auszuweichen. Jedes Mal, wenn ein Gegner einen Charakter angreift, der das Talent Hieb Ausweichen besitzt, legt der angegriffene Charakter eine Probe in Hieb Ausweichen ab, um festzustellen, ob er dem Hieb ausweichen kann, bevor dieser Schaden anrichtet. Wenn das Ergebnis seiner Probe größer oder gleich dem Ergebnis der Angriffsprobe ist, weicht er dem Hieb aus. Das heißt, dass er den Hieb kommen sah und im letzten Augenblick zur Seite gesprungen ist oder sich geduckt hat. Der Charakter darf dieses Talent jedoch nicht einsetzen, um Hieben auszuweichen, die er nicht sehen kann (weil sie zum Beispiel von hinten erfolgen), und das Talent darf nur einmal pro Angriff eingesetzt werden. Ein Charakter, der dieses Talent einzusetzen versucht und die Probe nicht besteht, wird niedergeschlagen, und zwar unabhängig davon, ob der Hieb

normalerweise zu diesem Ergebnis geführt hätte oder nicht. Das Talent kann auch in einer Runde eingesetzt werden, in welcher der Charakter eine Angriffsprobe ablegt.

Die Fertigkeit Hieb ausweichen wird auf eine Kampfarmt aus der Folgenden liste Beschränkt.

Nahkampfwaffen, Projektilwaffen, Wurfaffen oder Waffenlos.

Jagen

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Andauernd

Überanstrengung: Nein

Die Fertigkeit Jagen ermöglicht einem Charakter Nahrung zu jagen. Er liegt eine Probe zwischen 3 und 12+ ab(wird vom Spielleiter festgelegt, siehe Spielleiter in Earthdawn, Seite 263). Jeder Einsatz der Fertigkeit dauert 4 h von Erfolgsrateprobe hängt die Menge der gejagten Nahrung ab, und zwar gemessen in der Nahrungs Menge, die eine Person pro Tag benötigt:

durchschnittlich 1 Tag

gut 2 Tage

hervorragend 5Tage

außergewöhnlich 10 Tage

Manche Gegenden ernähren keine Tiere, so dass dort nicht gejagt werden kann. Es kann maximal 2-mal am Tag gejagt werden.

Kampfgebrüll

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Nein

Überanstrengung: 1

Mit Hilfe der Fertigkeit Kampfgebrüll kann ein Charakter einen Feind einschüchtern. Um Kampfgebrüll anwenden zu können, muss der Charakter am Kampfgeschehen beteiligt sein oder jederzeit in den Kampf eingreifen können. Das Talent kann auch in einer Runde eingesetzt werden, in welcher der Charakter eine Angriffsprobe durchführt. Der Charakter legt eine Kampfgebrüllprobe gegen die Soziale Widerstandskraft der Zielperson ab und muss dabei einen guten oder besseren Erfolg erzielen, um das Talent erfolgreich einzusetzen. *Eine erfolgreiche Probe senkt für 1 Runde alle Stufen der*

Zielperson um 1+1 je erfolgsgrad nach gut.

Kampfsinn

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Kampfsinn ermöglicht einem Charakter, sich besser gegen Angriffe zu verteidigen. Der Charakter muss eine höhere Initiative als sein Gegner haben, um Kampfsinn gegen ihn einsetzen zu können. Ein Charakter darf dieses Talent in derselben Runde einsetzen, in der er eine Angriffsprobe abgelegt hat, aber nicht in einer Runde mit dem Talent Lufttanz. Vor einer Angriffsprobe legt der Charakter die Kampfsinnprobe gegen die Magische Widerstandskraft des Gegners ab. *Wenn er die Probe besteht, addiert der Charakter je Erfolgsgrad +1 sowohl zu seiner Körperlichen Widerstandskraft als auch zum Ergebnis der Angriffsprobe.*

Klettern

Stufe: Rang + Stärke

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Klettern ermöglicht einem Charakter, an verschiedenen Gegenständen und Oberflächen hinaufzuklettern. Ein Charakter legt eine Kletternprobe gegen den Mindestwurf des zu erkletternden Hindernisses ab. Diese Zahl wird vom Spielleiter festgelegt. Wenn das Ergebnis größer oder gleich diesem Mindestwurf ist, gelingt die Kletterpartie. *Ein Charakter kann mit einer Geschwindigkeit von (3 + Rang) Ellen pro Runde klettern, das heißt, ein Charakter mit Rang 2 käme pro Runde 5 Schritte weit. Klettern ersetzt die Laufleistung des Charakters im Kampf und kann als Ersatz für die normale Laufleistung 2x in einer Runde durchgeführt werden.*

Kochen

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Andauernd

Überanstrengung: Nein

Erschafft aus genießbaren Zutaten ein Leckeres Essen. Je nach Zustand der Nahrung und Hilfsmittel

ermittelt der SL einen Mindestwurf.

In einer gut bestückten Küche ist dieser 5, in einer Durchschnitts Küche 7 und zum Kochen am Lagerfeuer 10. Es liegt dem Spielleiter Frei Mali für bestimmte Ernährungsweisen oder Allergien zu verteilen. Gute Ernährung kann das Wohlfühl und die Erholung steigern.

Durchschnittlicher Erfolg = essen ist lecker

Guter Erfolg = +1 Stufe auf die

Nächste Erholungsprobe (max. nach 10 min)

Hervorragender Erfolg = + 3 Stufen

Außergewöhnlicher Erfolg = + eine Erholungsproben

Konversation

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Nein

Überanstrengung: Nein

Charaktere mit der Fähigkeitskonversation können sich in sozialen Interaktionssituationen behaupten, in dem sie Witzelein und andere verbale Fähigkeiten einsetzen, um einer vorteilhaften Eindruck zu hinterlassen. Der Charakter legt eine Konversationsprobe gegen die soziale Widerstandskraft des Ziels ab. Im Erfolgsfall verändert sich die Einstellung der Zielperson zum Charakter um eine Stufe zum Vorteil des Letzteren. Die Änderung hält nur für die Dauer der Unterhaltung danach eine Anzahl von Minuten gleich dem Rang des Charakters in Konversation an. Wenn der Charakter mehr als eine Person zu beeindrucken versucht legt er die Konversationsprobe gegen die höchste soziale Widerstandskraft innerhalb der Gruppe ab, wobei für jede Zielperson 1 addiert wird

Konzentration

Stufe: Rang + Wille

Aktion: Nein

Überanstrengung: Nein

Mit dieser Fertigkeit können verlorene von Fäden durch Niederschläge widerstehen.

Kristallomantie

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Andauernd

Überanstrengung: Nein

Der Charakter ist in der Lage Blutkristalle herzustellen. Außerdem kann er die Qualität von Blutkristallen beurteilen und Reagenzien sammeln. Näheres zu dem Talent im Blutamuletbuch. Je Rang kann sich der Charakter 2 Rezepte merken.

Kritischer treffer

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Überanstrengung: Nein

Die Fertigkeit Kritischer Treffer erhöht den Schaden, den ein Charakter im Kampf verursacht. Wenn er einen außergewöhnlicher Erfolg bei einer Angriffsprobe gegen die Körperliche Widerstandskraft eines Gegners erzielt, führt das zu einem Kritischen Treffer. Addieren Sie zur normalen Schadensstufe eine dem halben Rang (aufgerundet) des Charakters bei Kritischer Treffer entsprechende Anzahl von Stufen.

Kunstreiten

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Überanstrengung: 1

Das Talent Kunstreiten ermöglicht einem Charakter, akrobatische Kunststücke auf seinem Reittier zu vollbringen. Der Charakter kann dieses Talent einmal pro Runde einsetzen, um gegen ihn oder sein Reittier gerichtete Angriffe mit Nahkampfwaffen, Projektilwaffen, Wurfaffen oder waffenlosem Kampf auszuweichen. Er kann es außerdem einsetzen, um mit seinem Reittier über Zäune, Abgründe, Flammen und andere Hindernisse zu springen. Der Charakter legt eine Probe in Kunstreiten gegen einen Mindestwurf ab, der vom Spielleiter festgelegt wird und auf dem beabsichtigten Manöver beruht. Beim Überspringen eines niedrigen Zauns wäre beispielsweise ein Mindestwurf von 4 angebracht, während ein Sprung über einen 10 Ellen breiten Abgrund einen

Mindestwurf von 12 haben sollte. Wenn eines dieser Kunststücke eine Geschicklichkeitsprobe erforderlich machen sollte, wird die Geschicklichkeitsstufe des Reittiers durch die Talentstufe in Kunstreiten ersetzt.

Es ist auch möglich fliegende Tiere zu Reiten.

Anders als das Talent ist die Fertigkeit auf eine Tierart begrenzt, siehe folgende List: Elephant, Huttawa, Troajin, Granlain, Kue, Tundrabestie, Greif, Pferd, Zoak, usw.

Kutsche Fahren

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Überanstrengung: 0

Mit dieser Fertigkeit lassen sich nicht Fliegende Kutschen Steuern.

Normalerweise ist der MW 3 kann aber auch durch besondere Manöver oder Schlechtes Wetter und Bodenbedingungen steigen.

Die Fertigkeit muss auf eine Kutsche Festgelegt werden:

Einspanner und Ochsenkarren, Mehrspanner und Planwagen, Streitwagen

Lesen/Schreiben

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Lesen/Schreiben ermöglicht einem Charakter, pro Rang in diesem Talent eine neue Sprache zu lernen. *Um eine Sprache zu lernen, muss der Charakter zunächst Zugang zu einem Lehrer haben und benötigt 2 Monate.* Wenn dem Charakter ein Rang im Talent Lesen/Schreiben und die Textseite zur Verfügung stehen, kann er eine neue Sprache erlernen. Dazu legt er eine Talentprobe gegen den für die jeweilige Sprache gültigen Mindestwurf ab.

Sprache	Schwierigkeit
Elfisch (Sperethiel)	6
Menschlich	6

Obsidian	7
Orkisch	6
Trollisch	6
T'Skrang	7
Windling	7
Zwergisch	5
Zwergisch/ Barsaivisch	5
Theranisch	6
Arcania	6
Vasgothia	5
Marak	6
Kreana	6
Aznan	6
Indrisia	7
Kania	6

Die Mindestwürfe beziehen sich auf die jeweiligen Standardversionen dieser Sprachen. Jede Sprache hat zahllose Variationen und Dialekte. Wenn ein Charakter versucht, eine bestimmte Variante zu erlernen, wird der Mindestwurf um 2 erhöht. Ein Erfolg bei der Talentprobe bedeutet, der Charakter kann das Talent jetzt einsetzen, um die Sprache zu lesen und zu schreiben. Sobald ein Rang in diesem Talent einer Sprache zugeordnet ist, kann dieser nicht mehr dazu benutzt werden, eine neue Sprache zu erlernen. Die Sprachen, die ein Charakter spricht, werden auf dem Charakterdatenblatt festgehalten. Wenn ein Charakter einen Text liest, legt er eine Leseprobe ab, um festzustellen, wie gut er den Text versteht. Das Ergebnis legt den Verständnisgrad fest. Das Verständnis einfacher Sätze und Ideen wie „Das Haus des Wachtmeisters liegt östlich von hier“ erfordern nur ein Ergebnis von 2. Geschichten oder Legenden, die eigenartige Redewendungen oder blumige Phrasen enthalten, erfordern ein Resultat von 6. Magische Handbücher und andere mit dem speziellen Jargon eines

Studiengebiets gefüllte Bücher erfordern eine 10. Um philosophische Traktate über die Natur der Magie oder andere Schriften mit spezialisierter akademischer Sprache und abstrakten Ideen zu verstehen, ist ein Ergebnis von 13 erforderlich. Beim Schreiben einer Sprache fallen dieselben Mindestwürfe wie beim Lesen an. Welcher maßgeblich ist, hängt von der Komplexität des Themas ab, über das der Charakter schreibt. Die Wirkung einer Probe in Lesen/Schreiben hält für eine Anzahl von Stunden gleich dem Rang des Charakters in diesem Talent ab. Das Lesen einer Seite dauert nur eine Minute, das Schreiben einer ganzen Seite dagegen 10 Minuten. Bücher deren Sprache man lesen kann geben einen Bonus von bis zu 3 Punkten auf passende Wissensfertigkeiten.

Lippenlesen

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: 2

Mit dieser Tätigkeit steht einem Charakter eine diskrete Methode zu Verfügung, Gespräche zu belauschen. Der Charakter muss in der Lage sein, die Lippen eines Sprechenden zu sehen und dessen Sprache zu verstehen, um die Fertigkeit einsetzen zu können. Der Charakter legt eine Lippenlesen Probe gegen die soziale Widerstandskraft des Sprechers ab. Wenn er die Probe besteht, kann der Charakter die Worte des Sprechenden verstehen. Die Wirkung hält eine Anzahl von Minuten gleich dem Rang des Charakters in Lippen Lesen an, die maximale Reichweite für den Einsatz der Fähigkeit beträgt 50 Schritt.

Luftschiffahrt

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Andauernd

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Luftschiffahrt ist die Kunst, die großen fliegenden Schiffe zu steuern, die von Luftpiraten geflogen werden. Ein Charakter mit diesem Talent weiß Takelage, Ruderpinne und Ruder zu bedienen. Jeder Charakter, der sich einer Mannschaft anschließen will, muss das Luftschiffahrt-Talent mindestens mit Rang 1 besitzen. Kommandoposten erfordern größere Fähigkeiten: Ein Maat muss mindestens Rang 4 haben, ein Kapitän mindestens Rang 8. Nicht alle Schiffe haben Navigatoren. Die Charaktere setzen dieses Talent für das Rudern ein, mit dem die Luftschiffe fortbewegt werden. Um seinen Teil dazu beizutragen, ein Luftschiff zu rudern, muss ein Charakter bei einer Luftschiffahrtprobe eine 4 würfeln. Ein überdurchschnittliches Ergebnis gestattet es dem Charakter, die Arbeit von mehr als einem Ruderer auszuführen: Ein guter Erfolg zählt für 2 Ruderer. Ein hervorragender Erfolg bedeutet, dass der Charakter die Arbeit von drei Ruderern ausführen kann. Ein außergewöhnlicher Erfolg zählt für 4 Ruderer. Damit ein Schiff in der Luft bleiben kann, muss mindestens ein Viertel seiner Ruderer eine erfolgreiche Luftschiffahrtprobe ablegen. Wenn mindestens die Hälfte der Ruderer eine erfolgreiche Probe ablegt, kann das Schiff entweder in seiner gegenwärtigen Höhe manövrieren oder in gerader Linie langsam steigen oder sinken. Wenn drei Viertel der Ruderer erfolgreich sind, kann das Schiff beschleunigen, im Steig- oder Sinkflug manövrieren oder sogar aeronautische Kunststücke vollführen. Ein Schiff mit 20 Ruderern braucht mindestens 5 erfolgreiche Luftschiffahrtproben, um sich in der Luft halten zu können. Diese 5 Proben könnten auch durch weniger als 5 Ruderer zustande kommen. (Wenn zum Beispiel ein Charakter eine außergewöhnlich erfolgreiche Probe ablegt, würde dies für 4 Ruderer zählen, so dass eine weitere erfolgreiche Probe

reichen würde, um das Schiff in der Luft zu halten.)

Die Fertigkeit muss für eine art Luftschiffe aus der Folgeliste Gewählt werden:
Drakkar, Galeere und Galleone, Vedette, Kila und Behemoth.

Manövrieren

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Überanstrengung: 2

Wenn ein Charakter das Talent Manövrieren einsetzt versucht er gegen ihn vorgetragenen Angriffen auszuweichen. Der Charakter muss das Manövrientalent gegen einen Gegner richten und legt eine Probe in Manövrieren ab. Das Ergebnis der Probe ersetzt seinen Körperlichen Widerstandskraftwert für diese Runde, und zwar auch dann, wenn letzterer größer ist als ersteres.

Wenn der Charakter allen angriffen in dieser Runde ausweicht, kann er in der nächsten Runde +1 für jeden Erfolgsgrade in Manövrieren zum Ergebnis der nächsten Angriffsprobe gegen denjenigen Gegner addieren, den er ausmanövriert hat. Wenn der Angriff erfolgreich ist, wird auch +1 für jeden Erfolgsgrad im Manövrieren zum Ergebnis des Schadenswurfs addiert.

Die Fertigkeit wird für auf eine Waffenart des Benutzers festgelegt:

Einhandschwerter
Zweihandschwerter
Einhandäxte/Hämmer
Zweihandäxte/ hämmer
Speere
Flegel/Morgensterne
Keulen
Stäbe
Messer/Dolche
Stangenwaffen

Nahkampfwaffen

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter setzt das Nahkampfwaffentalent ein, um einen Gegner mit einer Handwaffe zu treffen. Der Charakter legt eine Nahkampfwaffenprobe gegen die

Körperliche Widerstandskraft des Gegners ab. Ein Erfolg bedeutet, dass der Charakter seinen Gegner trifft.

Die Fertigkeit wird für auf eine Waffenart des Benutzers festgelegt:

*Einhandschwerter
Zweihandschwerter
Einhandäxte/Hämmer
Zweihandäxte/ hämmer
Speere
Flegel/Morgensterne
Keulen
Stäbe
Messer/Dolche
Stangenwaffen*

Waffenmeisterschaft:

Hat ein Charakter Rang 5 in Nahkampfwaffen erreicht kann er alle anderen Waffen mit -5 auf den Rang führen.

Navigation

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: andauernd

Überanstrengung: Nein

Navigatoren können Karten lesen, Kurse Berechnen und mithilfe der Sterne ihre Position auf dem Meer oder in der Wildnis bestimmen. Um die Fähigkeit einzusetzen, muss der Charakter den Nachthimmel sehen können und einen Satz Navigatorischer Tabellen besitzen. Ein Charakter muss 1 h mit dem Einsatz der Fertigkeit verbringen und dann eine Navigation Probe gegen einen Mindestwurf zwischen 5 (kristallklaren nach) und 12 (dichte Wolkendecke) ablegen. Diese Fertigkeiten kann nicht bei heftigen Gewitter eingesetzt werden, weil die erforderlichen Beobachtungen nicht möglich sind. Vom Erfolgsgrad der Probe hängt die Genauigkeit der Positionsbestimmung ab. Bei einem durchschnittlichen Erfolg erfährt ein Navigator seine Position bis auf 10 Meilen genau. Beim guten Erfolg war die Positionsbestimmung bis auf 5 Meilen, beim hervorragender Erfolg bis auf zwei Meilen, beim außergewöhnlichen Erfolg ist auf 1 Meile genau.

Parade

Stufe: Rang + *Geschicklichkeitsstufe*

Aktion: Nein

Überanstrengung: 3

Das Talent Parade erlaubt einem Charakter einen Angriff durch geschickte Schwertführung abzuwehren. Der Charakter legt eine Probe in Parade gegen das Ergebnis der Angriffsprobe eines einzelnen Gegners ab. Wenn das Paradeergebnis höher ist als das Ergebnis der Angriffsprobe, wehrt der angegriffene Charakter den Hieb ab. Das Talent Parade kann nur gegen mit Nahkampfwaffen oder Waffenlos durchgeführte Angriffe eingesetzt werden und der Charakter muss selbst gerade eine Nahkampfwaffe oder Schild führen. Ein Charakter kann die Fertigkeit Parade nur einmal pro Runde anwenden und es nicht zusammen mit Hieb Ausweichen oder Blocken gegen den gleichen Angriff einsetzen.

Predigt der Apokalypse

Stufe: Rang + *Charisma*

Aktion: ja

Überanstrengung: 5

Die Fertigkeit „Prediger der Apokalypse“ ermöglicht einem Charakter, eine Gruppe zu motivieren, gegen ein bestimmtes Ziel vorzugehen. Der Charakter muss mindestens 1 Minute damit verbringen, eine Gruppe bewusst denkender Wesen anzubrüllen und zum Handeln anzustacheln. Der Charakter muss ein Ziel nennen, einen Missstand aufzeigen und dem Mob eine Handlung nahelegen. Diese Handlung kann friedlich oder gewalttätig, konstruktiv oder destruktiv sein. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen den höchsten Sozialen Widerstandskraftwert aller Mitglieder der Gruppe + doppelte Anzahl der Personen ab. Von der Größe der Gruppe hängt es ab, welcher Erfolgsgrad notwendig ist, um den Mob aufzuwiegeln:

Gruppengröße	Erfolgsgrad
Rang x 5	Durchschnittlich

Rang x 10	Gut
Rang x 25	Hervorragend
Rang x 50	Außergewöhnlich

Der Mob folgt der Anstiftung des Aufwieglers eine Anzahl von Stunden gleich dem Rang des Charakters in dieser Fertigkeit. Einmal motiviert, ist die Menge kaum noch zu kontrollieren. Ein Charakter kann den Mob nur dann kontrollieren, wenn er eine zweite, gleichermaßen erfolgreiche Talentprobe ablegt.

Provozieren

Stufe: Rang + *Charisma*

Aktion: Nein

Überanstrengung: 2

Wenn dem Charakter eine Probe auf Provozieren gegen die SWSK eines Gegners gelingt muss dieser seine Nächste Aktion gegen den Provokateur richten.

Projekttilwaffen

Stufe: Rang + *Geschicklichkeitsstufe*

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter setzt das Talent Projekttilwaffen dazu ein, Bogen, Armbrust und andere Distanzwaffen abzuschießen. Der Charakter legt eine Projekttilwaffenprobe gegen die Körperliche Widerstandskraft des Ziels ab. Wenn sein Ergebnis größer oder gleich der Körperlichen Widerstandskraft des Ziels ist, trifft der Schuss. Das Talent Projekttilwaffen kann nicht auf Wurfaffen wie Dolche und Messer angewandt werden.

Die Fertigkeit wird für auf eine Waffenart des Benutzers festgelegt: Armbrüste, Bögen, Blasrohre, Schleudern oder Kriegsmaschinen

Rüstung Tragen

Stufe: passiv

Aktion: Passiv

Überanstrengung: -

Die Fertigkeit Rüstung Tragen ermöglicht einem Charakter, seine Behinderung dauerhaft zu senken. Er

senkt seine BE um 1 (ab Rang 5 um 2 und ab Rang 10 um3).

Schätzen

Stufe: Rang + *Wahrnehmung*

Aktion: nein

Überanstrengung: nein

Die Fertigkeit Schätzen verleiht er gern ein individuelles Gespür für die Menge, aber auch den wahren Marktwert eines Gegenstands. Ein Charakter kann eine Probe auf Schätzen gegen die Magische Widerstandskraft des Gegenstands machen, um festzustellen ob er einen verborgenen Wert hat, der dem oberflächlichen Betrachter nicht sofort auffällt.

Schauspielerei

Stufe: Rang + *Charisma*

Aktion: nein

Überanstrengung: nein

Mit der Fertigkeit Schauspielerei ist es einem Charakter möglich, sein Publikum davon zu überzeugen das er jemand anderes ist. Um das aussehen zu ändern ist die Fertigkeit Verkleiden nötig, aber Gesten Mimik, Stimmuster (für die eigentliche Stimme ist wiederum Stimmen imitieren nötig) usw. Um die Fertigkeit erfolgreich einzusetzen ist ein Wurf gegen die SWSK der höchsten Zielperson + deren Anzahl nötig. Um enge Vertraute der Zielperson zu Täuschen benötigt man einen hervorragenden Erfolg. Wenn die Fertigkeit bei einer Vorstellung benutzt wird, legt der Charakter eine Schauspielerei – Probe gegen die durchschnittliche SWSK des Publikums ab. Der Erfolgsgrad entscheidet wie gut die Vorstellung gefällt.

Schleichen

Stufe: Rang + *Geschicklichkeitsstufe*

Aktion: Nein

Überanstrengung: Nein

Die Fertigkeit Schleichen beruht auf leisen flüssige Bewegungen um die Fortbewegungsgeräusche eines Charakters zu dämpfen: Schritte, aber auch Geräusche, die bei anderen Arten der Fortbewegung

wie z.B. dem Flug eines Windlings entstehen. Der Charakter legt eine Probe ab, um eine Entdeckung zu vermeiden. Das Ergebnis ist der Mindestwurf für alle Charaktere, die den Charakter vermittelt einer Wahrnehmungsprobe oder einer anderen Fähigkeit entdecken wollen. *Ein Charakter, der Schleichen einsetzt, kann sich pro Runde nur so weit bewegen, wie es ihm seine maximale Laufleistung im Kampf gestattet.* Wenn der Charakter jemanden angreift, enden die Auswirkungen sofort.

Schlösser Öffnen

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter setzt die Fertigkeit Schlösser öffnen ein, um Schlösser zu öffnen. Mit Hilfe eines Dietrichs o.ä. kann ein gewöhnliche Schlösser und nach Meister entscheid auch magische Schlösser geöffnet werden. Der Charakter legt eine Talentprobe gegen einen vom Spielleiter bestimmten Mindestwurf (meist 5) oder, wenn ein magisches Schloss geöffnet werden soll, gegen die Magische Widerstandskraft des Schlosses ab. Ein Erfolg bedeutet, dass sich das Schloss öffnet. Ein Charakter kann so oft versuchen, ein und dasselbe Schloss zu öffnen, wie er Ränge besitzt. Wenn ein Charakter die ihm maximal erlaubte Anzahl von Versuchen unternimmt, ein Schloss zu öffnen, und es nicht schafft, muss er einen Tag warten.

Schwimmen

Stufe: Rang + Stärke

Aktion: Nein

Überanstrengung: Nein

Um die Fertigkeit schwimmen einzusetzen macht ein Charakter einer Probe auf sSchwimmen gegen einen MW der vom Zustand des Wassers um ihn herum abhängt, Siehe Tabelle:

Ruhiges Wasser	3
Leichter Wellengang (3-4 Zoll hoch)	5
Schluss mit schwacher Strömung	7

Schluss mit mittlerer Strömung	10
Schlangenfluss/ offenes Meer	15

Jede gelungene Probe auf Schwimmen erlaubt den Krater, 10 min lang zu schwimmen. Die Entfernung, die ein Charakter mit einer einzigen Gelungenen probe zurücklegen kann, ist zehnmal seine Schwimmstufe in Ellen. Schwimmen ist anstrengend. Pro 10 min, die ein Charakter schwimmt muss ihm eine Zähigkeitsprobe gegen einen MW von 12 gelingen oder er erleidet 1ÜB. Ein Charakter kann beim Schwimmen in begrenztem Maße Last mit sich führen, und zwar ein Zehntel seiner normalen Tragkraft. Pro 10 Pfund mehr, die er mit sich führt, während er Schwimmt, vermindert sich seine Schwimmstufe um 1.

Charaktere die bei einer Schwimmprobe einen schlechten Erfolg erzielen bewegen sich 10 min lang nur mit einem Viertel ihrer normalen Schwimmleistung fort. Ein Charakter der schlechteren Erfolgs als schlecht oder eine Patzer erzielt hat bei dem Versuch völlig versagt und beginnt unterzugehen. In dieser Situation muss er sofort eine weitere Probe auf Schwimmen ablegen wenn diese mit einem durchschnittlichen oder besseren Erfolg gelingt, hat sich der Charakter gefahr und kann weiter schwimmen.

Wenn den Charakter auch diese Probe misslingt erhält er jede Runde Stufe 4+ Anzahl der Runden Schaden gegen die keiner Rüstung hilft. Obsidianer können nicht schwimmen, und Wintlinge werden sich nur ins Wasser begeben wenn sie ansonsten sterben würden, denn nasse Flügel machen sie buchstäblich zu Krüppeln.

Schwungvoller Angriff

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

die Fertigkeit Schwungvoller Angriff

ermöglicht einem Charakter, zwei Angriffe in ein und derselben Runde gegen einen Gegner zu unternehmen. Der Charakter legt eine Nahkampfwaffenprobe ab. Bei einem Außergewöhnlichen Erfolg kann er zusätzlich noch eine Talentprobe in Schwungvoller Angriff gegen denselben Gegner ablegen. Das gestattet ihm noch einen zweiten Angriff, während sein Gegner noch unter der Wirkung des ersten Angriffs steht. Für den zweiten Angriff legt der Charakter eine Probe in Schwungvoller Angriff ab, *Trifft aber nur bei einem Guten Erfolg*, wobei der Schaden normal ermittelt wird. Positive Schadensmodifikatoren durch Talente usw., die beim ersten Angriff galten, werden nicht übernommen und müssen erneut gewirkt werden.

Die Fertigkeit wird für auf eine Waffenart des Benutzers festgelegt: Einhandschwerter, Zweihandschwerter, Einhandäxte/Hämmer, Zweihandäxte/ Hämmer, Speere, Flegel/Morgensterne, Keulen, Waffenlos, Stäbe oder Messer/Dolche.

Selbstbeherrschung

Stufe: Rang + Wille

Aktion: Nein

Überanstrengung: -

Diese Fertigkeit ermöglicht dem Charakter nicht Magische, nicht Dämonische usw. schmerz-, furcht- oder Angsteffekte zu widerstehen. Dazu Wirde die Willeprobe durch diese Fertigkeit ersetzt. Gegen Magische, Dämonische usw. Effekte dieser Art Hilft nur Löwenherz.

Sprint

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Überanstrengung: 1

Die Fertigkeit Sprint ermöglicht einem Charakter, zeitweilig seine Laufleistung zu erhöhen. *Jeder Rang in diesem Talent erhöht die normale Laufleistung des Charakters um 1 Schritte und die Laufleistung im*

*Kampf um 0,5 Schritte pro Runde.
Das Talent kann in **nicht** einer Runde eingesetzt werden, in welcher der Charakter außerdem eine Angriffsprobe ablegt.*

Spurenlesen

Stufe: Rang + *Wahrnehmung*

Aktion: ja

Überanstrengung: nein

Ein Charakter setzt diese Fähigkeit ein, um eine Fährte zu folgen die von Tieren und anderen Charakteren hinterlassen wurde. Der Mindestwurf dabei ist die Geschicklichkeitsstufe des Verfolgenden +1 je Stunde und je nach Wetter und Geländebedingungen weiter vom Spielleiter modifiziert.

Ein Charakter kann Spuren auch einsetzen um seine eigenen Spuren zu verwischen in diesem Fall wird das Ergebnis der Probe im Spurenlesen zum MW für alle Personen die ihrerseits diese Fertigkeit einsetzen, um den Charakter zu verfolgen

Stählerner Wille

Stufe: Rang + Willenskraftstufe

Aktion: Nein

Überanstrengung: 1

Die Fertigkeit Stählerner Wille ermöglicht einem Charakter, seine Mystische Rüstung zu verstärken. Bildlich gesprochen, stählt der Charakter seine Entschlossenheit und presst seine Gedanken in ein konsequenteres, widerstandsfähigeres Schema. Daraufhin legt der Charakter eine Probe ab und erhöht für eine Anzahl von Runden gleich seinem Ergebnis seine Mystische Rüstung um 1 (ab Rang 5 um 2 und ab Rang 10 um 3).

Standhaftigkeit

Stufe: Rang + *Stärke*stufe

Aktion: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Standhaftigkeit erhöht die Fähigkeit des Charakters, einem Niederschlag zu widerstehen. Der

Charakter benutzt seine Stufenzahl in Standhaftigkeit anstelle seiner Stärkestufe, wenn er eine Niederschlagprobe ablegt, nachdem er eine Wunde erlitten hat.

Stimmen Imitieren

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent verleiht einem Charakter die Fähigkeit, jede Stimme zu imitieren, die er hört. Ein Charakter setzt dieses Talent dazu ein, sich die Stimme anzueignen und zu imitieren. Wenn ein Charakter eine Stimme hört, die er imitieren will, *legt er eine Probe in Stimmen Imitieren gegen die Magische Widerstandskraft des Sprechers ab, um sich die Stimme anzueignen, bei Nahrungsgewinn braucht er einen guten oder besseren Erfolg.* Ein Erfolg bedeutet, der Charakter kann die Stimme *in den nächsten 24 Stunden jederzeit imitieren.* Wenn der Charakter versucht, eine andere Person durch Stimmen Imitieren zu täuschen, legt der Charakter eine Probe in Stimmen Imitieren gegen die Soziale Widerstandskraft der zu täuschenden Person ab. Wenn er die Probe besteht, glaubt die Zielperson, die Person zu hören, der die Stimme gehört. Wenn dieses Talent gegen mehr als eine Person eingesetzt wird, legt der Charakter die Probe gegen den höchsten Sozialen Widerstandskraftwert in der Gruppe ab, wobei dieser Wert noch mit +1 für jedes weitere Gruppenmitglied modifiziert wird. Wenn die Zielpersonen Grund zu der Annahme haben, dass die Stimme imitiert wird, zum Beispiel weil der Charakter in seiner normalen Gestalt vor ihnen steht, während er sein Talent einsetzt, *legen sie eine Aufmerksamkeits- Probe* gegen das Ergebnis der Probe in Stimmen Imitieren ab, um den Effekt anzuzweifeln. Wenn sie die Probe bestehen, wehren sie sich mit Erfolg gegen die Wirkung des Talents.

Struktur Stärken

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Überanstrengung: Nein

Erhöht den Wurf um SZW zu widerstehen um den Rang.

Sturmangriff

Stufe: Rang + Stärkestufe (eigene/des Reitieres)

Aktion: Nein

Überanstrengung: Nein

Das Talent Sturmangriff erhöht den aus einem berittenen Angriff resultierenden Schaden. Um den nötigen Schwung aufzubauen, reitet der Angreifer in der Runde, in der er den Sturmangriff durchführt, mit der normalen Laufleistung auf sein Ziel zu. *So erhöht sich der Schaden jeglicher Art physischen Angriffs, ob er nun mit Speer, Keule, Schwert, Faust oder etwas Anderem durchgeführt wird, um 1.* außerdem wird dabei die Stärkestufe von entweder Reiter oder Reittier benutzt (je nachdem welche höher ist). Der Charakter rechnet seinen Rang in Sturmangriff auch bei der Stärkeprobe hinzu, um nach einem Sturmangriff im Sattel zu bleiben.

Taktik

Stufenzahl: Rang+Wahrnehmung

Aktion: nein

Überanstrengung:Nein

Das Talent Taktik versetzt einen Charakter in die Lage, einen Kampf oder eine Schlacht zum Vorteil seiner Kämpfer zu dirigieren. Der Charakter, der dieses Talent anwendet, legt eine Taktikprobe gegen die höchste Soziale Widerstandskraft aller Gegner ab. Wenn er die Probe besteht, bestimmt er einen Boni den seine Soldaten und er erhalten. Ein Charakter kann eine Anzahl von Personen gleich dem Fünffachen seines Rangs in diesem Talent kommandieren. Damit der "befehlshabende" Charakter sein Taktiktalent effektiv einsetzen kann,

müssen die anderen Charaktere seinen Anweisungen folgen.

Eine Taktik hält Rangrunden.

Name	Boni
Offensive Haltung	Rang in Taktik auf alle physischen Angriffsproben (Nah- und Fernkampf) sowie auf Spruchzauberei
Defensive Haltung	Rang in Taktik auf alle Defensiven Talente und Fertigkeiten (z.B. Parade, Hiebusweichen...) und Niederschlagsproben. Außerdem halber Rang (aufgerundet) bei der Nutzung die Kampf Optionen Zurückweichen und Abwehrhaltung
Taktische Stellung	Rang in Taktik auf alle Initiative Würfe und keinen Abzug mehr durch Überraschungsproben
Raserei	Rang in Taktik auf alle Schadenswürfe, wenn Blindwütig angegriffen wird oder beim Versuch einen Schild zu Zerschmettern.
Magischer Zirkel	Rang in Taktik auf alle Fadenweben und Spruchzaubereipoben, außerdem erhöht sich die Mystische Rüstung um den Halben Rang (aufgerundet)
Pfeilhagel	Rang in Taktik auf alle Angriffsproben mit Fernkampfaffen und Abzüge durch die Reichweite werden Ignoriert.
Niederreiten	Rang in Taktik auf alle Angriffswürfe bei Berittenen angriffen und auf Proben um im Sattel zu bleiben.

Taschendiebstahl

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Charaktere setzen das Talent Taschendiebstahl ein, um die Taschen wahrscheinlicher Zielpersonen auszuräumen. Dieses Talent kombiniert flinke Finger mit geringfügiger Levitationsmagie. Der Charakter kann Münzen, Karten und kleinere Gegenstände entwenden. Das Talent Taschendiebstahl eignet sich besonders gut für Kartentricks und dazu, die eine oder andere Geldbörse zu erleichtern. Wenn ein Charakter Taschendiebstahl einsetzt, legt er eine Talentprobe gegen die

Magische Widerstandskraft der Zielperson ab. Ein durchschnittlicher Erfolg bedeutet, der Charakter räumt eine Tasche leer (stiehlt einen Gegenstand usw.), aber die Zielperson hat die Möglichkeit, die Tat zu bemerken. Die Zielperson legt eine aufmerksamkeitsprobe ab, und zwar unter Benutzung des Ergebnisses der Taschendiebstahlprobe als Mindestwurf. Wenn die Zielperson die Probe besteht, bemerkt sie, dass sie vom Charakter bestohlen worden ist. Bei einem Misserfolg schlägt nicht nur der Diebstahl fehl sondern die Zielperson hat den Versuch auch bemerkt ohne eine Probe ablegen zu müssen.

Tigersprung

Stufe: Rang

Aktion: Nein

Überanstrengung: 3

Die Fertigkeit Tigersprung ermöglicht einem Charakter, in Kampfsituationen schneller als üblich zu reagieren. Der Charakter kann seinen aufgerundeten Halben Rang in Tigersprung zu seiner Initiativstufe addieren. Die Fertigkeit kann nicht zusammen mit Talenten eingesetzt werden, die die INI erhöhen.

Tierbeherrschung

Stufe: Rang + Willenskraft

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Die Fertigkeit Tierbeherrschung ermöglicht einen Charakter, mit domestizierten Tieren zu arbeiten. Ein Tier dazu zu bewegen eine Handlung zu vollbringen die über dessen normale Aktivität hinausgeht, macht eine Tierbeherrschungsprobe gegen die soziale Widerstandskraft des Tieres erforderlich. Ein Erfolg bedeutet, dass Tier führt die gewünschte Handlung aus. Die Fertigkeit setzt voraus, dass der Charakter ein gewisses Vertrauen zu dem Tier aufgebaut hat, weil sich ohne dieses Vertrauen die meisten Tiere weigern

werden, eine Handlung auszuführen, die sie in tödliche Gefahr bringt. Ein derartiger Befehl durchschneidet das Vertrauensband zwischen Tieren und Charakter und dieses kann den Tier erst dann wieder ein Befehl erteilen, wenn das Vertrauen wiederhergestellt hat. Ein Charakter kann diese Fertigkeit auf mehr als ein Tier gleichzeitig anwenden. Zu diesem Zweck liegt der Charakter eine Tierbeherrschungsprobe gegen die höchste soziale Widerstandskraft der Betroffenen ab + 1 je weitere Tier.

Tierfreundschaft

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Das Talent Tierfreundschaft schafft ein Band des Vertrauens zwischen einem Tier und einem Charakter. Der Charakter muss vor jedem Einsatz des Talents eine Woche mit dem betreffenden Tier arbeiten und es in dieser Zeit gut behandeln. Dann macht der Charakter eine Probe in Tierfreundschaft entweder gegen die Soziale oder die Magische Widerstandskraft, je nachdem, welcher Wert höher ist. Nachdem der Tiermeister sein Talent einmal erfolgreich eingesetzt hat, nimmt das Tier eine neutrale Haltung ihm gegenüber an (leben und leben lassen). Nach einem zweiten erfolgreichen Einsatz wird die Haltung des Tiers dem Charakter gegenüber so positiv, dass es mit dem Charakter spielt. Der Charakter kann das Tier erst dann fester an sich binden, wenn sein Talent Rang 4 erreicht.

Wenn ein Charakter das Talent mit Rang 4 oder besser besitzt, kann er damit beginnen, das Tier zu dressieren. Sobald eine Dressur möglich ist, bewirkt eine erfolgreiche Probe in Tierfreundschaft, dass das Tier sich dem Charakter gegenüber absolut loyal verhält – solange dies umgekehrt ebenfalls gegeben ist. Das Tier nimmt für den Charakter bereitwillig Risiken auf sich und erwartet dafür angemessene

Belohnung. (Dies lässt sich leichter als bei menschlichen Freunden bewerkstelligen. Alles, was ein Hund wirklich will, ist eine Menge Zuneigung und genug Futter.) Ein loyales Tier begleitet einen Charakter bei seinen Abenteuern, wenn dieser den Wunsch dazu hat Die werteren Regeln für Tiere und Vertraute und den genauen Unterschied zwischen Talent und Fertigkeit stehen im Gleichnamigen Kapitel.

Überleben

Stufe: Rang + Wahrnehmung

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Die Fertigkeit Überleben ermöglicht einem Charakter Feuer zu machen, Wasser oder einen Unterschlupf zu finden, das Wetter hervorzubestimmen und vieles mehr. Sie kann nicht alternativ für Jagen, Fischen, Reiten, Klettern, Spurenlesen oder sonstiges eingesetzt werden, da diese Tätigkeiten durch eigene Fertigkeiten abgedeckt werden. Der Charakter legt eine Probe in Überleben gegen einen vom Spielleiter festgelegten Mindestwurf ab. Der Spielleiter berücksichtigt bei dem Festlegen des Mindestwurfes die Umgebung, das Wetter und weitere Rahmenbedingungen, siehe Tabelle.

Bei einer erfolgreichen Probe in Überleben gelingt dem Charakter die erwünschte Tätigkeit, wie Wasser finden oder Feuer machen.

Am Straßenrand	3
In Zivilisierten Gegenden	5
Abseits der Zivilisation / leichte Berge/ Wälder	7
Gefährliche Orte; auf abgelegten Bergen / im Dschungel	10
Dämonische Gebiete: In der Brache, Giftwald, Blutwald oder im Ödland	15
bei Unwetter oder in der Regenzeit	+3
Bei schweren Unwettern	+5

Überraschungsangriff

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: 2

Die Fertigkeit Überraschungsangriff ermöglicht einem Charakter, sich das Element der Überraschung zunutze zu machen. Wenn ein Charakter dieses Talent einsetzt, würfelt er normal seinen Angriff, Nahkampf, Waffenlos, Wurfaffen oder Projektilwaffen Dieses Talent darf nur in der ersten KR eingesetzt werden und der Schadensbonur gilt nur für Angriffe mit der selben INI wie die Hauptwaffe (z.B. Zweiter Angriff, Zweitwaffe.../ nicht aber für den zusatzangriff von Luftanz). *Bei dem Schadenswurf wird die Schadensstufe um Halben Rang Stufen erhöht.* Mit einigen Waffen sind aufgrund der Größe Keine Überraschungsangriffe möglich (Zweihänder, Stangenwaffen...)

Die Fertigkeit wird für auf eine Waffenart des Benutzers festgelegt: Einhandschwerter, Einhandäxte/Hämmer, Flegel/Morgensterne, Keulen, Stäbe. Messer/Dolche, Armbrüste, Bögen, Blasrohre, Schleudern, Bola und Netze, Wurfspfeile und Speere, Falkenklau und Wurfäxte, Wurfmesser und Dolche oder Steine, Bälle und Flaschen

Überreden

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: nein

Überanstrengung: Nein

Nach einer gelungenen probe gegen die SWSK des Opfers. Wird dieser für Rang Minuten zu einer nicht Schädlichen Tat die nicht gegen die Moral des Opfers gehen darf überredet. Bei mehreren zielen geht der Wurf gegen die höchste SWSK +1 je weiteres Ziel.

Unschuldiges Treiben

Stufe: Rang + Charismastufe

Aktion: nein

Überanstrengung: Nein

Der Charakter macht sich die angeborene Eigenschaft der Namensgeber zu Nutze, mit Probleme anderernix zu tun haben zu wollen. Sie neigen daher dazu diesen zu ignorieren und einfach

nicht zur Kenntnis nehmen zu wollen. Er legt eine Probe gegen die höchste SWSK aller anwesenden Personen ab, +1 je weitere Person, gelingt sie, neigen Personen dazu den Charakter zu vergessen und sich so zu benehmen als wäre der Charakter nicht anwesend. Diese Fertigkeit wirkt nur dann, wenn der Charakter der Umgebung passend gekleidet ist und sich so benimmt. (auch eine Unscheinbare Person kann sich nicht an Wachen vorbeischieben und normalerweise Tragen die meisten Personen Keine Waffen oder Rüstungen)

Verkleiden

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Die Fertigkeit Verkleiden ermöglicht einem Charakter, innerhalb natürlicher Grenzen in die Gestalt jedes anderen Namensgebers zu schlüpfen, sofern die Körperlichen Merkmale sich ähnlich sind (Rasse, Größe, Gewicht, Körperbau...). Der Charakter legt eine Probe in Verkleiden ab. Die Wirkung hält für eine Anzahl von Stunden gleich dem Ergebnis oder so lange an, bis der Charakter die Verkleidung freiwillig aufgibt. Das Ergebnis der Probe gibt auch den Mindestwurf an, der für das enttarnen der Verkleidung nötig ist.

Verstecken

Stufe: Rang + Geschicklichkeit

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Der Charakter legt eine Verstecken probe ab, um einer Entdeckung zu entgehen. Verwenden Sie das Probe Ergebnis als MW für alle Proben um den Charakter zu finden. Ein Versteckter Charakter darf sich nur minimal bewegen.

Waffenloser Kampf

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter setzt die Fertigkeit Waffenloser Kampf ein, wenn er versucht, einen Gegner mit Händen, Füßen oder einem anderen Körperteil zu treffen. Der Charakter legt eine Probe in Waffenloser Kampf gegen die Körperliche Widerstandskraft des Gegners ab. Bei einem Erfolg trifft er seinen Gegner.

*Die Fertigkeit auf Folgendes festgelegt werden:
Schlage/Treten oder Ringen*

Waffe Verbergen

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Ein Charakter kann die Fertigkeit Waffe Verbergen einsetzen, um unter Benutzung von Taschenspielertricks irgendwo an seinem Körper Waffen zu verbergen. Der Charakter legt eine Probe in Waffe Verbergen ab und zieht die Größe der Waffe vom Ergebnis ab. Diese Zahl wird zum Mindestwurf für alle Proben, die darauf abgelegt werden, die Waffe zu entdecken. Die Wirkung des Talents hält 24 Stunden an, endet jedoch augenblicklich, wenn jemand die Waffe entdeckt (gegen diese Person) oder der Charakter sie aus ihrem Versteck holt. Solange die Waffe verborgen ist, verleiht dieses Talent dem Charakter einen Initiativebonus in Höhe von 1, wenn er eine verborgene Waffe zieht und mit ihr angreift. *Bei der Fertigkeit können nur einhändige Waffen versteckt werden.*

Weitsprung

Stufe: Rang + Stärke

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: Nein

Die Fertigkeit Weitsprung ermöglicht einem Charakter, große Entfernungen springend zu überwinden. *Das Ergebnis ist gleich der Anzahl von Ellen mal 3, die er springen kann.* Das Maximum ist seine Laufleistung im Kampf.

Höchstens die Hälfte dieser Entfernung darf in vertikaler Richtung überwunden werden.

Weitsprung kann eingesetzt werden, um herabfallender Takelage, brennenden Segeln und ähnlichen Gefahren auszuweichen. Das Ergebnis der Talentprobe ersetzt in der Runde, in welcher der Charakter das Talent einsetzt, den Körperlichen Widerstandskraftwert, und zwar auch dann, wenn das Ergebnis geringer ist als die normale Körperliche Widerstandskraft des Charakters. Weitsprung ersetzt die Laufleistung des Charakters im Kampf und kann als Ersatz für die Normale Laufleistung zweimal in einer Runde durchgeführt werden.

Windtanz

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Zwei Windlinge mit diesem Talent oder dieser Fertigkeit können miteinander kommunizieren, indem sie verschiedene Flugmuster fliegen, ähnlich wie Bienen. *Je nach Ergebnis der Probe gelingt die Kommunikation.*

Windlinge können mit diesem Talent auch miteinander kommunizieren, wenn sie es im Kampf einsetzen.

Wurf Waffen

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: Nein

Ein Charakter setzt die Fertigkeit Wurf Waffen ein, um mit Steinen, Dolchen, Speeren und anderen Wurf Waffen anzugreifen. Der Charakter legt eine Probe in Wurf Waffen gegen die Körperliche Widerstandskraft des Ziels ab. Ein Erfolg bedeutet, dass die Waffe das Ziel trifft. Um einen Gegenstand als Wurf Waffe verwenden zu können, muss ihn der Charakter in einer Hand führen können.

Die Fertigkeit muss auf eine Waffenart festgelegt werden: *Bola und Netze, Wurf Pfeile und Speere, Falkenklau und Wurf fäxte, Wurf messer und Dolche oder Steine, Bälle und Flaschen*

Zechen

Stufe: Rang + Zähigkeit

Aktion: Nein

Überanstrengung: Nein

Damit die Helden ihre abendliches Gelager besser überstehen und am nächsten Tag nicht unter einem Kater leiden, können Proben auf Zechen verlangt werden. Dabei hängt der MW von der Getrunkenen Menge ab und die Auswirkungen richten sich nach dem Erfolgsgrad. Z.B. je Bier oder Schnapps erhöht sich der MW um eins. Alle die einen guten Erfolg erwürfeln Merken noch nichts vom Alkohol, die mit einem durchschnittlichen Erfolg merken am Abend noch nichts leiden aber am folge Tag unter einem Kater (-1 für die ersten Stunden). Bei einem schlechteren Erfolg wirkt sich der Alkohol mit -2 aus und der Kater gibt ebenfalls einen -2 Malus. Ein Schlechterer Erfolg als Schlecht hat einen -5 Malus und einen Schlimmen Kater mit -3 zuzufolge.

Ziel Markieren

Stufe: Rang + Wahrnehmungsstufe

Aktion: Ja

Überanstrengung: 1

Die Fertigkeit Magische Markierung ermöglicht einem Charakter, bei Benutzung einer Projektilwaffe oder Wurf Waffen ein Ziel mit einem stetigen Zielpunkt zu versehen. Der Charakter zielt eine Runde lang auf eine Zielperson, die er sehen kann. Der Charakter legt eine Probe in Magische Markierung gegen die Magische Widerstandskraft der Zielperson ab. Wenn er die Probe besteht, erscheint ein kleines, sichtbares Zeichen auf der Zielperson, und der Charakter kann sich einen Bonus in Höhe seines erfolgsgrades in Magische Markierung für seine Projektilwaffenstufe oder Wurf Waffenstufe gutschreiben. Dieser Bonus steht solange zur Verfügung, bis der Charakter seine Waffe abschießt oder die Zielperson aus seinem Blickfeld verschwindet. Das Zeichen auf der Zielperson ist

nur für den Charakter zu erkennen, der das Talent einsetzt.

Die Fertigkeit muss auf Projektilwaffen oder Wurfwaffen erlernt werden.

Zweitwaffe

Stufe: Rang + Geschicklichkeitsstufe

Aktion: Nein

Karma erforderlich: Nein

Überanstrengung: 1

Die Fertigkeit Zweitwaffe ermöglicht einem Charakter, in einer Runde mit

zwei verschiedenen Waffen anzugreifen. Um diese Fertigkeit einsetzen zu können, muss der Charakter in jeder Hand eine Waffe halten. *Die Zweitwaffe muss um eine Größenordnung kleiner sein als die Hauptwaffe des Charakters.* Der Charakter muss in der Lage sein, beide Waffen mit jeweils nur einer Hand zu führen. Wenn unter Einsatz von Zweitwaffe angegriffen wird, benutzt der Charakter bei seiner Angriffsprobe die Stufe in diesem Talent. Alle Schäden werden jedoch auf normale Weise ermittelt.

Die Fertigkeit muss auf eine Waffenart der Folgeliste festgelegt werden:

*Einhandschwerter
Zweihandschwerter
Einhandäxte/Hämmer
Zweihandäxte/ Hämmer
Speere
Flegel/Morgensterne
Keulen
Stäbe
Messer/Dolche
Stangenwaffen*

Beispiele für Wissensfertigkeiten:

Altertümliche Waffen, Anatomie, Backen, Barsaivische Geschichte, Botanik, Brett und Kartenspiele, Die Dämonen, Die Passionen, Elementarwesen, Geisterbeschwörung, Geographie, Geschichte der Plage, Handelsrouten Barsaives, Höfische Tänze, Kneipen und Tavernen, Kräuterkunde, Legenden und Helden, Magietheorie, Naturkunde, Rassenkunde(für jede Rasse einzeln), Rechtskunde, Sternenkunde, Staatsformen, Theranische Geschichte, Theranische Politik, Throalsche Armee, Tierkunde, Wilde Tiere und Zwergische Militärorganisation

Beispiele für Kunsthandwerke:

Bildhauen, Geschichtenerzählen, Gaukeleien, Holzschnitzen, Jonglieren, Knochenschnitzen, Körpermalerei, Kristallschnitzen, Malerei, Mandalas Legen, Musizieren, Pfeile Befiedern, Poesie, Rituelle Narben, Roben Besticken , Runenschnitzen, Segel Besticken, Singen, Steinmetzarbeiten, Sticken und Tätowierung, Tanz